

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



F Règle du jeu

Tesoro

Jeu de stratégie amusant : des pirates pillent des navires pour récupérer des pièces d'or.

Contenu du jeu :

5 cartes « Bateau pirate » numérotées de 1 à 5,
30 pièces d'or dont 6 pièces ayant une face
« tête de mort », 4 pions « Pirate », 1 dé.

But du jeu

Récupérer le plus grand nombre
de vraies pièces d'or.

Préparation du jeu

Disposer les 5 cartes bateau, côte à côte et dans l'ordre.

Poser une pièce d'or (face visible) sur les bateaux 2 et 4.

Mettre toutes les autres pièces dans la boîte ouverte (face visible, afin de ne pas voir les éventuelles têtes de mort en dessous) : c'est le trésor.

Chaque joueur choisit son « pirate » et le place devant lui sur « terre » (en opposition avec « en mer » lorsque le pirate sera sur un bateau).

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune commence.





Déroulement de la partie

Pour faciliter les explications, prenons ici 2 joueurs : A et B

Le joueur A lance le dé :

- Il fait un 6 : il prend une pièce d'or dans le trésor.
- Il fait entre 1 et 5 : le chiffre obtenu indique un numéro de bateau :
 - Le bateau est occupé par le pirate B : le pirate A monte à bord, renvoie à terre le pirate B et pille le bateau (le joueur A prend une pièce au joueur B, si B n'en n'a pas, A ne gagne rien).
 - Le bateau est occupé par le pirate A : le pirate A retourne à terre.
 - Le bateau est chargé d'une pièce d'or : le pirate A monte à bord du bateau et le pille (le joueur A s'empare de la pièce).
 - Le bateau n'a aucune pièce à bord :
 - Le pirate A est à terre: le joueur A prend une pièce dans le trésor et la pose sur le bateau. Le pirate A reste à terre.
 - Le pirate A est en mer : le joueur A met à bord de ce bateau une pièce prise dans ses propres pièces d'or (s'il n'en n'a pas, rien ne se passe). Le pirate A ne change pas de bateau.

IMPORTANT :

- Lorsqu'un joueur a gagné une pièce d'or, il peut décider de rejouer ou de passer la main. Chacun évaluera alors les risques encourus car rejouer peut signifier gagner d'avantage de pièces mais également en perdre !!
- Lorsqu'un joueur gagne une pièce d'or, il n'en regarde pas la face et la pose devant lui face cachée. Tout au long du jeu, il est interdit de regarder la face cachée des pièces !!
- Lorsqu'un joueur ne gagne rien, il n'a pas le droit de rejouer.

Qui gagne ?

Lorsqu'il n'y a plus de pièces dans le trésor, les joueurs comptent leurs pièces. Celles portant au dos une tête de mort ne comptent pas. Le vainqueur est celui qui a le plus de vraies pièces d'or.

